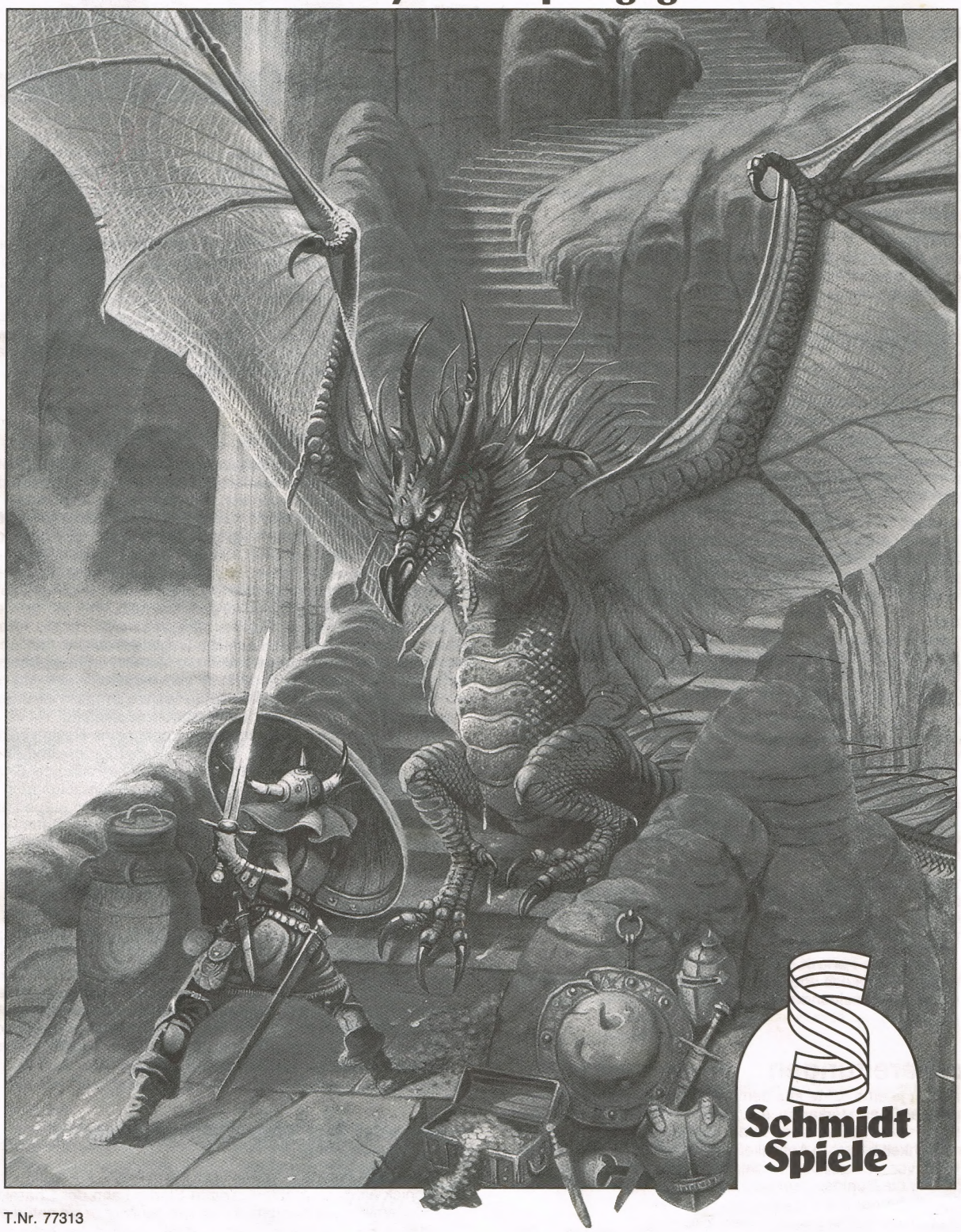
TALISMAN

Das bekannte Fantasy-Brettspiel gegen Tod & Teufel



T.Nr. 77313

Auf dem Spielbrett ist ein Land dargestellt, das einst von einem mächtigen Hexenmeister beherrscht wurde. Dieser Magier starb vor vielen Jahren, und um ihn rankt sich ein Gerücht, das nie verstummte: Der Hexenmeister hinterließ seine »Krone der Herrschaft« — wer sie entdeckt, wird der neue Herrscher des Landes. Der Weg zu dieser Krone führt durch die verschiedenen Provinzen des Landes und steckt voller Gefahren, aber das hat einige verwegene Abenteurer nicht davon abgehalten, sich auf die Suche zu begeben.
Einer dieser Abenteurer sind Sie. Auf Ihrer Reise werden Sie auf mächtige Gegner stoßen, Sie werden Freunde finden, magische Gegenstände entdecken und seltsamen Kreaturen begegnen. Während des Abenteuers werden Sie so viel Macht ansammeln, daß Sie es schließlich wagen können, die gefährlichste Provinz zu durchqueren um zur Krone der Herrschaft vorzustoßen. Doch wie mächtig Sie sich auch fühlen mögen, Ihre Reise war vergebens, wenn Sie zuvor nicht den **Talisman** gefunden haben.

Ausstattung

Das Spielbrett
Auf dem Spielbrett ist das Land des Hexenmeisters dargestellt. Es ist in drei Regionen aufgeteilt, diese wiederum sind in einzelne **Felder** gegliedert. Jedes Feld hat einen Titel (Schriftzug). Am Rand des Feldes stehen (in schwarzer Schrift) einige Anweisungen, die den Ablauf einer **Begegnung** auf dem Feld regeln. Die drei Regionen sind:

Die äußere Region
Sie verläuft am Spielfeldrand entlang und ist durch einen äußeren grünen Rand gekennzeichnet.

Die mittlere Region
Sie wird von der äußeren Region durch den Windsbrautfluß und von der inneren durch die flammenden Berge abgetrennt. Die mittlere Region ist durch einen blauen Rand gekennzeichnet.

Die innere Region
Sie befindet sich in der Spielfeldmitte und ist durch einen gelben Rand gekennzeichnet.

128 Abenteuerkarten
Diese Karten stellen Ereignisse, Feinde, Fremde, Gefolgsleute, magische Gegenstände, Gegenstände und Orte dar, die bei den **Begegnungen** auf den unterschiedlichen Feldern ins Spiel kommen.

30 Zauberspruch-Karten
Diese Karten enthalten magische Formeln, die während des Spiels eingesetzt werden können.

28 Charakter- und 14 Figurenkarten
Die Charakterkarten stellen die unterschiedlichen Abenteurer dar und geben ihre **besonderen Fähigkeiten** wieder. Um diese Abenteurer über das Spielbrett zu führen, benutzen Sie die Figurenkarten, die in die beiliegenden Plastikfüße gesteckt und aufgestellt werden.

4 Krötenkarten
Charaktere können während des Spiels in Kröten verwandelt werden. Wenn dies geschieht, wird die Figurenkarte des betroffenen Charakters durch eine Krötenkarte ersetzt.

6 Talisman- und 38 Kaufkarten
Auf diesen Karten sind Gegenstände dargestellt, die der Spieler **nicht** wie Abenteuerkarten ziehen kann, sondern auf anderem Wege erhält.

140 vorgestanzte Punktezähler
Die Steine sollten nach Farben sortiert werden. Sie dienen der Darstellung von Stärke (rot), Talent (blau), Lebensenergie (grün) und Gold (gelb). Die Punktezähler sollen die Spielübersicht erleichtern. Wenn ein Charakter mit einem roten Spielstein, Aufdruck 4, ausgestattet ist, beträgt seine Stärke zur Zeit 4 Punkte.

6 Gesinnungswechselkarten
Die Karten tragen auf der einen Seite den Aufdruck »Gut« und auf der anderen Seite das Wort »Böse«. Sie werden benötigt, wenn ein Charakter während des Spiels seine Gesinnung wechselt.

1 Würfel
Würfelergebnisse entscheiden über Bewegung, den Ausgang von Kämpfen und psychischen Auseinandersetzungen sowie weitere Dinge.

Spielvorbereitungen

Die Spieler ziehen je eine Karte aus dem gemischten und verdeckt gehaltenen Stapel der Charakterkarten. (Die Spieler können sich aber auch je einen Charakter aussuchen, wenn in der Spielerrunde Einigkeit über diese Spielmöglichkeit besteht.) Anschließend legt jeder Spieler die Charakterwerte offen vor sich auf den Tisch. Rings um »seinen« Charakter verteilt der Spieler die Punktezähler und Besitztümer der Spielfigur gemäß folgendem Schema:

Nachdem der Spieler die **Figurenkarte** seines Charakters mit einem Plastikfuß versehen hat, stellt er sie auf das Startfeld in der äußeren Provinz. Das Startfeld für jeden einzelnen Charakter ist auf der **Charakterkarte** angegeben. Dort findet sich auch die Anzahl der Stärke- und Talentpunkte, mit denen der Charakter das Spiel beginnt. Außerdem er-

hält er einen Gold- und vier Lebenspunkte. Überschüssige Punktezähler werden zur späteren Verwendung zur Seite gelegt.
Abenteuer- und Zauberspruchkarten werden getrennt gemischt und verdeckt zu einem Abenteuer- und einem Magiestapel neben dem Spielbrett gestapelt.
Ein Spieler, dessen Charakter gemäß besonderer Fähigkeiten schon bei Spielbeginn über eine Zauberformel verfügt, zieht nun eine Karte vom Magiestapel. Diese Karte wird den Mitspielern nicht gezeigt.
Talisman- und Kaufkarten werden sortiert und offen neben dem Spielbrett gestapelt, ein Stapel Schilder, ein Stapel Helme usw. Gesinnungswechsel- und Krötenkarten sollten bereitgelegt werden. Die Spieler würfeln um die Wette. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn nach.

Kurze Spielbeschreibung

Jeder Spieler führt einen besonderen Charakter über das Brett. Alle Charaktere sind mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet, die während des Spiels zum Zuge kommen. Normalerweise entscheidet ein Würfelwurf darüber, um welche Anzahl Felder ein Charakter vorrücken muß, aber die Bewegung kann auch durch Magie, fremde Wesen oder besondere Bedingungen auf einem Feld beeinflußt werden. Wenn die Charaktere gezogen haben, kann es zu einer Begegnung mit einem anderen Charakter kommen, außerdem müssen die Anweisungen auf dem eben erreichten Feld ausgeführt werden. Meistens wird der Spieler angewiesen, Karten zu ziehen. Hierbei handelt es sich um die **Abenteuerkarten,** auf denen Monster, magische Gegenstände und ähnliche Dinge abgebildet sind. Der Charakter muß die Monster im Kampf bezwingen, gefundene Schätze kann er dann an sich nehmen. Nach und nach wird er immer mächtiger. Schließlich kann er es wagen, zum Zentrum des Spielbretts und der **Krone der Herrschaft** vorzustoßen.
Talisman ist nicht schwer zu spielen, aber seine Regeln sollte man sich gut einprägen, da durch die diversen Zauberspruch- und Abenteuerkarten sowie die verschiedenen besonderen Fähigkeiten der Charktere sehr vielfältige Spielsituationen entstehen können. Im folgenden werden die Spielregeln in etwa dem Spielverlauf entsprechend aufgeführt. Wenn im Text auf eine weitere Regel verwiesen wird, ist die Nummer des Regelabschnittes in Klammern vermerkt.

Spielziel

Ziel ist die Erinnerung der **Krone der Herrschaft.** Sie ermöglicht es dem Spieler, die Charaktere der Mitspieler durch den Einsatz von Herrschaftszaubersprüchen vom Spielbrett zu verdrängen. Die Charaktere sollten aber zunächst Abenteuer in den beiden äußeren Regionen bestehen, um hierdurch ihre Stärke-, Talent- und Lebenspunkte derart zu steigern, daß sie den Gefahren der inneren Region gewachsen sind. Außerdem müssen sie einen Talisman finden, der ihnen das **Tal des Feuers** und den Zugang zur **Krone der Herrschaft** öffnet.

Regeln für die Charaktere

1. Stärke
Die Stärkepunkte symbolisieren Körperkraft, Ausdauer und Kampfgeschick eines Charakters. Durch Stärke kann der Charakter gewisse Hindernisse überwinden, außerdem benötigt er sie natürlich im **Kampf** (16a-j). Der Stärkewert eines Charakters wird durch die roten Punktezähler markiert.
1a) Stärkepunktzähler werden nur für die Anfangsstücke und für während des Spiels hinzugewonnene Stärkepunkte ausgelegt. Erhöht sich die Stärke eines Charakters durch magische Gegenstände

oder die Anwesenheit von Begleitern, kann diese Stärke zwar im Spiel eingesetzt werden, wird aber nicht durch Punktezähler festgehalten.

Stärkeverlust

1b) Wenn ein Charakter Stärkepunkte verliert, muß er Punktezähler abgeben.

1c) Der Stärkewert kann niemals unter die Anfangsstärke des Charakters sinken.

Stärkegewinn

1d) Der Charakter gewinnt die Stärkepunkte aller im Kampf besiegten Tiere, Monster und Drachen zu seiner Anfangsstärke hinzu. Hat der Charakter einen solchen Widersacher erschlagen, so behält er die Monsterkarte des Wesens. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels kann er die Monsterkarte gegen Stärkepunktzähler eintauschen, wobei er für jeweils 7 Stärkepunkte auf den Monsterkarten 1 Stärkepunkt erhält. (Beim Teilen der Monsterstärkepunkte durch 7 wird immer abgerundet!) »Verbrauchte« Monsterkarten werden zur Seite gelegt und kommen nicht mehr ins Spiel

1e) Auch Begegnungen können zu einem Stärkegwinn führen.

Die Gesamtstärke eines Charakters

1f) Die Gesamtstärke ergibt sich aus den Stärkepunktzählern **und** der Stärke, die in seinen magischen Gegenständen steckt oder von seinen Begleitern beigesteuert wird.

Beispiel:
Der Krieger besitzt 5 Stärkepunkte, sein magischer Gürtel erhöht die Stärke um 1 Punkt, 1 weiteren Punkt steuert ein Einhorn bei, das sich dem Krieger angeschlossen hat. Außerdem besitzt er ein magisches Schwert, das den Stärkewert — allerdings nur im Falle eines Kampfes — um 1 weiteren Punkt steigert. Die Gesamtstärke des Kriegers beträgt also 7 Punkte, und während eines Kampfes sogar 8.
Er zieht nun auf das Feld »Verwunschene Lichtung«, wo die Stärke magischer Gegenstände nicht wirksam ist. Der Krieger verfügt immer noch über 6 Stärkepunkte (5 eigene und 1 Punkt für das Einhorn).

2. **Talent**

Unter diesem Begriff sind die körperliche und geistige Gewandtheit und die magische Begabung eines Charakters zusammengefaßt. Das Talent ist wichtig für den psychischen Kampf (17a,b), von ihr hängt auch die Anzahl der Zauberformeln eines Charakters ab. Die Punktezähler für das Talent sind blau.

2a) Punktezähler werden nur für das Anfangstalent und für während des Spiels hinzugewonnene Talentpunkte ausgelegt. Erhöht sich das Talent eines Charakters durch magische Gegenstände oder die Anwesenheit von Begleitern, kann dieses Talent zwar im Spiel eingesetzt werden, es wird aber nicht durch Punktezähler festgehalten.

Talentverlust

2b) Wenn ein Charakter Talent verliert, muß er die entsprechende Menge an Punktezählern zurückgeben.

2c) Das Talent darf nie unter den Anfangswert des Charakters sinken.

Talentgewinn

2d) Durch Begegnungen kann es zu einer Steigerung des Talents kommen.

Das Gesamttalent eines Charakters

2e) Das Gesamttalent ergibt sich aus den Talent-Punktezählern **und** dem durch magische Gegenstände und Begleiter des Charakters beigesteuerten Talent.

Die Anzahl der Zauberformeln

2f) Die Anzahl der Zauberformeln, über die ein Charakter verfügen kann, ist durch sein Talent vorgegeben:

Gesamttalent des Charakters	1	2	3	4	5	6 oder mehr
Zauberformeln (maximal):	0	0	1	2	2	3

Diese Obergrenze kann nur von einem Charakter überschritten werden, der einen Zauberstab besitzt.

2g) Alle Charaktere dürfen Zauberformeln einsetzen, wenn sie über das erforderliche Talent verfügen. Charaktere, zu deren besonderen Fähigkeiten der Besitz einer Zauberformel gehört, erhalten diese Zauberspruchkarten bereits bei Spielbeginn.

2h) Sollte ein Charakter einmal mehr Zauberspruchkarten besitzen, als es sein Talent zuläßt, muß er die überzählige(n) sofort ablegen. Der Spieler entscheidet, welche Karte(n) er ablegen will.

Beispiel:
Ein Zauberer mit Talent 5 besitzt Salomos Krone (ein magischer Gegenstand, der das Talent seines Besitzers um 2 Punkte erhöht). Also beträgt sein Gesamttalent 7. Der Zauberer darf 3 Zauberspruchkarten besitzen, und es gelingt ihm auch, diese zu finden. Nun gelangt er auf das Feld »Verwunschene Lichtung«, wo der Talentbonus für magische Gegenstände nicht gilt. Das Talent des Zauberers fällt auf 5 zurück; er muß sofort eine Zauberspruchkarte ablegen. Sobald er die verwunschene Lichtung verläßt, beträgt sein Gesamttalent erneut 7. Er darf wieder eine dritte Zauberspruchkarte aufnehmen — falls er noch einmal eine findet.

3. **Gold**

Der Charakter benötigt Gold, um bestimmte Gegenstände zu kaufen oder für Dienstleistungen zu bezahlen. Die gelben Goldpunktzähler werden neben der Charakterkarte auf dem Tisch plaziert. Jeder Spielstein steht für einen Goldsack. Normalerweise erhält ein Charakter seine Goldsäcke als Ergebnis seiner Begegnung.

3a) Jeder Charakter besitzt bei Spielbeginn einen Goldsack.

3c) Goldsäcke gehören nicht zu den Gegenständen, von denen ein Charakter nur eine begrenzte Anzahl mit sich führen darf (5c).

4. **Lebenspunkte**

Das Durchhaltevermögen eines Charakters wird in Lebenspunkten gemessen. Lebenspunkte können während eines normalen oder psychischen Kampfes, aber auch bei gefährlichen Begegnungen verlorengehen. Auch die (grünen) Lebenspunkte eines Charakters werden während des Spiels neben seiner Karte ausgelegt.

4a) Bei Spielbeginn besitzt jeder Charakter 4 Lebenspunkte.

Verlust von Lebenspunkten

4b) Wenn ein Charkter einen oder mehrere Lebenspunkte verliert, muß er die entsprechende Anzahl Lebenspunktzähler abgeben.

Verlust sämtlicher Lebenspunkte

4c) Ein Charakter, der all seine Punkte verliert, ist tot. Seine Figurenkarte wird vom Brett genommen. Alle seine Besitztümer, Begleiter und Goldsäcke werden auf das Feld des Spielbrettes gelegt, auf dem der Charakter starb. Die Stärke- und Talentpunkte werden aus dem Spiel genommen. Seine Zauberspruchkarten werden ebenfalls herausgenommen. Die Charakterkarte wandert zurück in die Spielschachtel. Der Spieler, der seinen Charakter verlor, kann einen neuen ziehen und von der nächsten Runde an wieder am Spiel teilnehmen. Dies gilt jedoch **nicht,** wenn ein Mitspieler zu diesem Zeitpunkt bereits die **Krone der Herrschaft** errungen hat. In diesem Fall ist der »charakterlose« Spieler aus dem Spiel ausgeschieden.

Der Gewinn von Lebenspunkten

4d) Durch **Heilen** und durch einige Begegnungen kann ein Charakter Lebenspunkte gewinnen.

4e) Ein Charakter kann beliebig viele Lebenspunkte sammeln

Heilen

4f) Durch **Heilen** kann die Lebenspunktzahl eines Helden maximal auf den Anfangswert von 4 Punkten angehoben werden. Zusätzlicher Punktgewinn ist nicht möglich.

5. **Gegenstände/magische Gegenstände**

Normale und magische Gegenstände werden im folgenden allgemein als **Gegenstände** bezeichnet. Häufig führt eine Begegnung dazu, daß ein Charakter einen Gegenstand erhält. Alle Gegenstände, die ein Charakter besitzt, werden neben seiner Charakterkarte ausgelegt.

5a) Alle Gegenstände müssen **offen** ausgelegt werden.

5b) Es ist nicht zulässig, daß ein Charakter einen Gegenstand mit sich trägt, den er nicht besitzen **darf.** Ein solcher Gegenstand wird offen auf das Feld des Spielbrettes gelegt, wo der Charakter ihn gefunden hat.

Beispiel
Der Meuchelmörder findet eine Geweihte Lanze (einen magischen Gegenstand). Diese Waffe darf nur von guten oder neutralen Charakteren benutzt werden. Der Meuchelmörder ist von böser Gesinnung. Er legt die gefundene Karte offen auf das Spielfeld, auf dem er sie fand.

Maximale Anzahl mitgeführter Gegenstände

5c) Kein Charakter darf mehr als 4 Gegenstände gleichzeitig besitzen, Goldsäcke sind hiervon ausgenommen. Für einen Charakter, der ein Maultier besitzt, gilt diese Höchstzahl nicht.

5d) Der Charakter kann Gegenstände jederzeit ablegen — offen, auf das Feld, auf dem er gerade steht.

5e) Ein Charakter, dem mehr als 4 Gegenstände zugefallen sind, entscheidet selbst, welchen er ablegen will.

Beispiel
Ein Zauberer, der ein Maultier besitzt, hat es mit 10 Gegenständen beladen. Bei einer Begegnung mit einem Dieb, kommt ihm das Maultier abhanden. Nun muß der Magier, der ja nur 4 Gegenstände tragen darf, sofort 6 Gegenstände offen auf seinem Standfeld ablegen. Möglicherweise kann der Dieb auch noch diese Gegenstände für sich beanspruchen (12a).

6. **Begleiter**

Während des Spiels kann ein Charakter Begleiter gewinnen, indem er ihnen auf dem Spielfeld begegnet. Die Karten der Begleiter werden unten an die Charakterkarte angelegt.

6a) Diese Karten werden offen ausgelegt.

6b) Alle Begleiter, die getötet wurden — z.B. durch den Vampir oder den Sturz in die »Felsspalte« — werden aus dem Spiel genommen.
6d) Ein Charakter kann sich jederzeit von einem Begleiter trennen, indem er dessen Karte auf sein derzeitiges Standfeld legt.

7. **Gesinnung**
Jeder Charakter hat sich seiner Gesinnung verschrieben: **Gut, Böse oder Neutral.** Die Gesinnungen **Gut** und **Böse** haben Vorzüge und Nachteile, der **Neutrale** Charakter genießt keine Vorteile und muß keine Nachteile erdulden. Durch Begegnungen und aufgrund besonderer Fähigkeiten kann es zu einem Gesinnungswechsel kommen.

Gesinnungswechsel
7a) Bei einem Gesinnungswechsel legt der Spieler eine Gesinnungswechselkarte so neben der Charakterkarte aus, daß die neue Gesinnung zu sehen ist. Bei einem neuerlichen Wechsel wird diese Karte wieder entfernt.
7b) Kein Charakter darf während einer Runde mehr als einmal die Gesinnung wechseln.
7c) Falls ein Charakter nach einem Gesinnungswechsel magische Gegenstände besitzt, die er mit seiner neuen Gesinnung nicht behalten darf, muß er die entsprechenden Karten sofort offen auf seinem Standfeld ablegen.

8. **Besondere Fähigkeiten**
Jeder Charakter verfügt über mindestens eine besondere Fähigkeit. Sie ist (sind) auf der Charakterkarte angegeben.
8a) Sollte es zu einem Widerspruch zwischen den besonderen Fähigkeiten und den allgemeinen Regeln kommen, haben die besonderen Fähigkeiten den höheren Rang.

9. **Zaubersprüche**
Die Wirkung jedes Spruchs sowie die Voraussetzungen für seine Verwendung sind auf den Zauberspruchkarten vermerkt.
9a) Alle Charaktere, deren Talent ausreichend hoch ist, dürfen Zaubersprüche anwenden.
9b) Die Zauberspruchkarten der Charaktere werden verdeckt ausgelegt, so daß die Zauberformel nicht zu lesen ist.
9c) Zauberspruchkarten dürfen nicht abgelegt werden, es sei denn, der Charakter besitzt mehr Zauberformeln als sein Talentwert erlaubt (2f-h).

Das Sammeln von Zaubersprüchen
9d) Normalerweise ergibt es sich aus einer Begegnung, daß ein Charakter eine Zauberspruchkarte ziehen darf. Einige Charaktere verfügen bereits bei Spielbeginn über Zaubersprüche; diese gehören zu ihren besonderen Fähigkeiten.
9e) Die Zauberspruchkarten werden immer oben vom Stapel gezogen. Sollte der Stapel verbraucht sein, werden die bis dahin abgelegten Zauberspruchkarten gemischt und erneut verdeckt bereitgelegt.

Der Einsatz der Zaubersprüche
9f) Die Sprüche dürfen nur gemäß den Regeln auf den Zauberspruchkarten verwendet werden. Nachdem ein Spruch eingesetzt wurde und seine Wirkung vorüber ist, wird die Zauberspruchkarte auf den entsprechenden Ablegestapel gelegt.
9g) Sprüche, die auf andere Charaktere wirken, entfalten ihre Wirkung überall auf dem Brett, ganz gleich, wo der Charakter sich gerade befindet. Sprüche gegen andere Wesen wirken nur gegen die Bewohner der äußeren und mittleren Region.

Die Formel der Herrschaft
9h) Ein Charakter, der **allein** auf dem Feld **»Krone der Herrschaft«** steht, **muß** eine Herrschaftsformel gegen einen anderen Charakter einsetzen. Der Spieler benennt zunächst das Opfer und würfelt anschließend. Bei 1—3 hatte die Formel keine Wirkung, bei 4—6 muß das Opfer 1 Lebenspunkt abgeben oder seine Niederlage eingestehen und aus dem Spiel ausscheiden.

Der Spielverlauf

10. **Spielzug eines Charakters**
10a) Jeder Spielzug besteht aus 2 Phasen:
— Bewegungsphase
— Begegnungsphase
10b) Nach Beendigung des kompletten Zugs, ist der Spieler zur Linken an der Reihe.

11. **Die Bewegung**
Züge in der äußeren und mittleren Region.
11a) Der Spieler würfelt; das Resultat zeigt an, wieviele Felder der Charakter zurücklegen **muß.** (Charaktere im Besitz gewisser besonderer Fähigkeiten oder geeigneter Karten, können möglicherweise ziehen, ohne würfeln zu müssen. Nähere Einzelheiten sind den jeweiligen Karten zu entnehmen.) Der Spieler entscheidet, ob der Charakter die gewürfelte Felderzahl im oder gegen den Uhrzeigersinn zurücklegen soll.
11b) Züge im Stile einer Springprozession (2 Felder vor — eins zurück) sind natürlich unzulässig.

Züge in der inneren Region
11c) Die Charaktere können pro Zug ein Feld vorrücken. Es wird nicht gewürfelt.
11d) Bevor ein Charakter weiterziehen kann, muß er zunächst die Anweisungen auf seinem Standfeld ausgeführt haben.
11e) Ein Charakter kann sich jederzeit zur Umkehr und zum Rückzug auf die **Ebene der Todesgefahr** entschließen. Zugtempo ist immer noch ein Feld pro Runde, aber die Anweisungen auf den Feldern brauchen in diesem Fall nicht ausgeführt zu werden.
11f) Die **Krone der Herrschaft** kann nur vom **Tal des Feuers** aus erreicht werden. Nur Charaktere, die einen Talisman besitzen, dürfen in das Tal des Feuers eindringen, alle anderen **müssen** umkehren.
11g) Ein Charakter, der das Feld **Krone der Herrschaft** erreicht hat, bleibt auf diesem Feld stehen und zieht nicht mehr (14i).

Züge von der äußeren zur mittleren Region (und umgekehrt)
11h) Das **Wachtposten**feld und das **Hügel**feld sind durch eine Brücke miteinander verbunden (11j-m).
11i) Der Windsbrautfluß kann mit Hilfe eines Floßes (11n-r) oder auf Grund einer Begegnung überquert werden.

Das Wachtpostenfeld
11j) Ein Charakter kann die Brücke in beide Richtungen überqueren, vorausgesetzt, er hat eine ausreichende Würfelpunktzahl erreicht.
11k) Der Wachtposten greift jeden Charakter an, der **in** die mittlere Region **eindringen** will. Der Charakter **muß** den Wachtposten entweder im Kampf (16a-d) bezwingen oder ihn **umgehen** (18a-c). Sonst darf er die Brücke nicht passieren.
11l) Charaktere, die den Posten besiegen oder umgehen konnten, dürfen ihren Zug in der mittleren Region fortsetzen. Charaktere, die vom Wachtposten besiegt wurden, verlieren einen Lebenspunkt. Sie müssen ihren Zug auf dem Feld **Wachtposten** beenden. Geht der Kampf unentschieden aus, verliert der Charakter keinen Lebenspunkt, muß aber ebenfalls auf dem **Wachtposten**feld stehenbleiben.
11m) Der Wachtposten greift keinen Charakter an, der die Brücke in Richtung äußere Region überquert oder seinen Zug auf dem **Wachtposten**feld beendet. (Es sei denn, der Charakter versucht im nächsten Zug die Brücke in Richtung mittlere Region zu überqueren)

Das Floß
11n) Ein Charakter, der den Windsbrautfluß mit Hilfe eines Floßes überqueren will, muß sich zunächst eines bauen.
11o) Jeder Charakter, der sich zu Beginn seines Zuges in einem Wald- oder Gehölzfeld befindet und eine Axt besitzt, kann erklären, daß er den gesamten Zug für den Bau eines Floßes benutzt. Er zieht in dieser Runde nicht.
11p) Ein Charakter, der ein Floß baut, kann in der nächsten Runde den Fluß überqueren. Das gilt auch für solche Charaktere, denen bei einer Begegnung ein Floß in die Hände fiel.
11q) Ein Charakter, der über ein Floß verfügt, kann direkt in eines der Felder übersetzen, die seinem derzeitigen Standfeld auf der anderen Seite des Flusses gegenüberliegen. Das Übersetzen gilt als kompletter Bewegungsteil des Zuges. Gewürfelt wird nicht.
11r) Ein Floß kann nicht zurückgelassen oder mitgenommen werden. Die zugehörige Karte wird vom Spielfeld genommen, sobald der Charakter den Fluß überquert hat oder erklärt hat, daß er kein Floß gebrauchen kann.

Das Portal der Macht
11s) Das **Portal der Macht** verbindet das **Portal der Macht**-Feld mit dem Feld **Ebene der Todesgefahr.**
11t) Die innere Region kann nur durch das **Portal der Macht** betreten werden.
11u) Jedesmal wenn ein Charakter die innere Region betreten will, muß es ihm zuvor gelingen, die Tore des **Portals der Macht** zu öffnen.
11v) Ein Charakter kann nur dann versuchen, das **Portal der Macht** zu öffnen, wenn sein Würfelwurf ausreicht, um in diesem Zug das Feld hinter dem Tor zu erreichen.
11w) Die erforderliche Würfelpunktzahl ist den Anweisungen zum Feld **Portal der Macht** zu entnehmen. Gelingt es der Figur, das Tor zu öffnen, endet der Zug des Charakter auf dem Feld **Ebene der Todesgefahr.** Bleibt das Tor verschlossen endet der Zug genau auf dem Feld **Portal der Macht.**
11x) Ein Charakter, dessen Zug genau auf dem Feld **Portal der Macht** endet, kann erst in der nächsten Runde versuchen, das Tor zu öffnen.
11y) Ein Charakter, der das Tor in Richtung von der inneren zur mittleren Region durchschreitet, öffnet das Portal ohne Mühe. Er zieht einfach von der **Ebene der Gefahren** in das Feld **Portal der Macht.** Diese Bewegung gilt als kompletter Zug für eine Runde.

12. **Das Aufnehmen von offenliegenden Karten auf einem Feld**
12a) Beendet ein Charakter seinen Zug auf einem Feld, auf dem Spielfeldkarten offen ausgelegt sind, kann er normalerweise frei über die Karten verfügen. Er kann Goldsäcke, normale und magische

Gegenstände aufsammeln, Begleiter mit sich nehmen. Stößt er auf eine **Fremder**-Karte, führt er die Anweisungen auf der Karte aus.

Für diese Regel gelten zwei wichtige Ausnahmen:
A) Auf dem Feld liegt eine **Feind**-Karte, oder
B) in den Anweisungen zu dem Feld steht, daß Karten gezogen werden müssen.
In diesen beiden Fällen gehen die erwähnten Karten (die **Feind**-Karte oder die zu ziehende Karte) vor. Sie bestimmen dann den weiteren Spielverlauf auf diesem Feld.

Beispiel aus dem Spielgeschehen:
Der Barde beendet seinen Zug in dem Feld Wüste. Dort findet er 2 Goldsäcke, eine Holde Maid (Begleiter) einen Wasservorrat, ein Schwert (Gegenstände) einen Zauberstab und einen Talisman (magische Gegenstände). Alle diese Dinge hat eine Prophetin zurücklassen müssen, die auf dem Feld in eine Kröte verwandelt wurde.
Der Barde besitzt bereits 3 Gegenstände: eine Rüstung, eine Axt und ein Amulett (magischer Gegenstand). Die Goldsäcke sowie das Mädchen kann er an sich nehmen. Da er aber nur 4 Gegenstände bei sich tragen darf (5c), muß er entscheiden, welche er behalten will. In den Anweisungen zum Feld Wüste heißt es, daß jede Figur die keinen Wasservorrat besitzt, hier 1 Lebenspunkt verliert. Also ist der Wasservorrat sehr nützlich — wenn auch nur in diesem Feld. Da der Barde bisher keinen Zauberspruch fand, seine Geschicklichkeit aber zum Zaubern ausreicht, entscheidet er sich zunächst für den Zauberstab. Also darf er sofort eine Formel vom Stapel der Zauberspruchkarten ziehen. Er findet einen Heilzauber. Das paßt ihm gut, denn nun benötigt er den Wasservorrat nicht mehr. Das Amulett legt er ab — offen auf das Feld, den Talisman nimmt er natürlich an sich. Nun besitzt er 4 Gegenstände: Rüstung, Axt, Zauberstab und Talisman.
Anschließend muß er die Anweisung auf dem Feld Wüste befolgen, würde also eigentlich einen Lebenspunkt verlieren. Doch das kann er durch den Heilzauber ausgleichen. Er spricht die Heilzauberformel (das bedeutet, er legt die entsprechende Karte auf den Stapel ausgespielter Karten) und zieht sofort eine neue Zauberspruchkarte. (Durch den Zauberstab ist er dazu berechtigt.) Damit ist sein Zug beendet.
Wenn er in der nächsten Runde das Wüstenfeld verläßt, bleiben Schwert, Wasservorrat und Amulett als offene Karten auf dem Feld zurück.

13. **Begegnungen in der äußeren und mittleren Region**
13a) Charaktere erleben ihre Begegnungen immer nur auf Feldern, in denen ihr Zug endet, oder auf die sie durch die Auswirkungen einer anderen Begegnung versetzt werden.
13b) Befindet sich auf dem Feld, daß der Charakter am Ende seines Zuges erreicht, bereits ein anderer Charakter, dann hat der Neuankömmling zwei Möglichkeiten: er kann entweder dem **Charakter** begegnen oder ausprobieren, welche Begegnung das **Feld** für ihn bereithält (eine Abenteuerkarte ziehen). Sollten sich mehrere Charaktere auf einem Feld befinden, so kann der Spieler, dessen Charakter als letzter dazustößt entscheiden, welchem dieser Charaktere er begegnen will.

Begegnung mit einem anderen Charakter
13c) Ein Charakter, der auf dem Endfeld seines Zuges auf einen anderen trifft, hat zwei Möglichkeiten: Er kann den anderen **entweder** angreifen (16f-j) oder eine seiner besonderen Fähigkeiten gegen ihn einsetzen.

Begegnungen in einem Feld
Felder, auf denen Karten zu ziehen sind:
13d) Der Charakter muß sich an die Feld-Anweisungen halten. Bei den zu ziehenden Karten handelt es sich immer um Abenteuerkarten, die vom Abenteuerkarten-Spiel genommen werden. Falls auf dem Feld schon eine oder mehrere Karten liegen, müssen nur so viele Karten neu aufgenommen werden, um die Anweisung zu erfüllen.

Beispiel
Auf dem Feld Verborgenes Tal liegt offen eine Karte aus. In der Anweisung zu dem Feld steht: Ziehe 3 Karten. Ein Charakter, dessen Zu im Verborgenen Tal endet, nimmt die eine Karte auf und zieht zwei weitere vom Stapel der Abenteuerkarten.
Aus den Abenteuerkarten kann sich eine Begegnung ergeben.

Andere Felder:
13e) Der Charakter muß die Anweisungen auf dem Feld ausführen. Feind-Karten (15e,f), die auf dem Feld liegen, müssen besiegt (16a-e) oder umgangen (18a-c) werden. **Fremde** können angesprochen, Goldsäcke, Gegenstände und Begleiter mitgenommen werden. Einige Feldanweisungen **müssen** befolgt werden, bei anderen steht die Befolgung den Charakteren frei.

Ein in Beispiel aus dem Spielgeschehen
Die Zauberin steht auf dem Feld Tempel, sie würfelt eine 2. Nun kann sie entweder zum Feld Runensteine oder in die Oase ziehen. Im Runensteine-Feld liegt bereits offen eine Drachenkarte. Die Anweisung zu diesem Feld lautet: Ziehe 1 Karte. Der Drache würde »als diese Karte« gelten. Er kämpft mit Stärke 7 und erhielte wegen der Nachbarschaft der geheimnisvollen Runen noch einmal einen Zuschlag von 2 Punkten auf seinen Würfelwurf. Die Stärke der Zauberin beträgt zur Zeit 3. Ein Kampf gegen den Drachen mit Gesamtstärke 9 würde sie also mit Sicherheit einen Lebenspunkt kosten.
Auf dem Feld Oase hat ein Mitspieler eine Zauberspruchkarte mit einem Verwünschungszauber ausgelegt. Auch dort würde die Zauberin Lebenspunkt verlieren, aber immerhin steht in den Anweisungen zum Feld Oase, daß zwei Karten gezogen werden müssen. Der Verwünschungszauber gilt als eine Karte, die Zauberin darf eine zweite Karte vom Abenteuerkarten-Stapel ziehen. Sie entscheidet sich für die Oase, gibt einen Lebenspunkt ab und zieht eine Abenteuerkarte. Leider erwischt sie einen Drachen, der sie sofort angreift. Das ist Künstlerpech!

14. **Begegnungen in der inneren Region**
14a) Zu einer Begegnung zwischen Charakteren kann es nur im **Tal des Feuers** und der **Ebene der Todesgefahr** kommen. Sollten zwei Charaktere auf einem der anderen Felder zusammentreffen, so nehmen sie einfach keine Notiz voneinander.
14b) Begegnungen mit Charakteren in der inneren Region verlaufen nach dem gleichen Schema wie in den beiden anderen Regionen.
14c) Aus den Anweisungen zu den Feldern können sich Begegnungen ergeben. Die Anweisungen sind genau zu befolgen. Ausnahme: Der Charakter befindet sich auf dem Rückzug (11e).
14d) Alle Wesen, denen ein Charakter in der inneren Provinz begegnet, sind gegen Zaubersprüche immun. Die Wesen können **nicht** umgangen werden.

Krypta
14e) Die Krypta liegt in Trümmern, und der Charakter muß seine Stärke gebrauchen, um die unter Schutt verborgenen Tunnelöffnungen freizulegen. Nachdem ein Charakter das Feld **Krypta** betreten hat, würfelt er dreimal und addiert alle Punkte. Von der Summe zieht er seine Stärke (1f) ab. Das Ergebnis entscheidet darüber, an welcher Stelle der Charakter wieder an die Oberfläche kommt (siehe auch Anweisungen zum Feld Krypta). Die Figurenkarte des Charakters wird sofort auf dem zugewiesenen Feld plaziert. Der gesamte Vorgang (Betreten des **Krypta**-Feldes, Würfeln, Umsetzen der Figur) gilt als ein Zug. Erzielt der Spieler beim Würfeln das Resultat **Krypta,** so verliebt die Figur auf dem Feld und kann in der nächsten Runde in das rechte oder linke Nachbarfeld weiterziehen.

Mine
14f) Um einen Weg durch das Labyrinth der Bergwerksstollen zu finden, benötigt der Charakter sein Talent. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für die Krypta, wobei der Begriff Stärke jeweils durch Talent zu ersetzen ist.

Werwolfsbau
14g) Die Stärke des Werwolfs wird jedesmal neu augewürfelt, wenn ein Charakter das Feld **Werwolfsbau** betritt. Jeder Charakter wird also praktisch von einem anderen Werwolf angefallen.

Grubenunholde
14h) Sobald ein Charakter das Feld betritt, wird gewürfelt. Das Resultat zeigt an, wie viele Unholde den Charakter angreifen. Der Charakter bekämpft sie einzeln nacheinander, so lange, bis er einen Lebenspunkt verliert. Damit endet sein Zug. In der nächsten Runde kämpft er gegen die verbliebenen Unholde. Wenn er alle bezwungen hat, darf er in der folgenden Runde weiterziehen.

Die Krone der Herrschaft
14i) Wenn ein Charakter das Feld **Krone der Herrschaft** betritt, dort aber bereits einen anderen Charakter vorfindet, muß er sich mit diesem auseinandersetzen. Es gelten die Regeln für eine Begegnung zwischen Charakteren (13c). So lange sich zwei oder mehr Charaktere auf dem **Krone**-Feld befinden, tragen sie ausschließlich Begegnungen aus. Die Abwicklung dieser Begegnung gilt als ihr Zug. Ein Charkter, der sich allein auf dem **Krone**-Feld befindet, muß in jeder Runde eine Herrschaftsformel (9h) aussprechen.

15. **Die Abenteuerkarten**
Jede Abenteuerkarte enthält die folgenden Informationen:
— Illustration
— Faksimile
— Abenteuerkarte

Die Reihenfolge der Abenteuerkarten
15a) Einige Abenteuerkarten enthalten die Anweisung, daß die Karte auf einem anderen Feld als dem »Fund«-Feld zu plazieren ist. Solche Karten werden immer zuerst auf das ihnen zugewiesene Feld gelegt. Die Anweisungen auf diesen Karten gelten für das Feld, auf das sie gelegt, nicht für das, auf dem sie gezogen werden.
15b) Die Reihenfolge, in der die anderen Abenteuerkarten berücksichtigt werden müssen, ergibt sich auch der Rangstufenzahl

oben in der Mitte der Karte. Karten mit der **niedrigsten** Rangstufe sind **zuerst** an der Reihe.

Die verschiedenen Abenteuerkarten

15c) Es gibt verschiedenene Typen von Abenteuerkarten mit unterschiedlichen Wirkungen und gestaffelten Rangstufen:

I. Ereigniskarten

15d) Alle Anweisungen müssen befolgt werden. Ergibt sich aus einer Anweisung, daß der Charakter einen Zug verliert, endet sein Zug auf der Stelle. Dieser abgebrochene Zug gilt als der erwähnte »verlorene« Zug (1xAussetzen).

II. Feind-Karten (Tier, Ungeheuer oder Drache)

15e) Diese Wesen greifen den Charakter, der die Karte gezogen hat, sofort an (16a-e). Die Karten besiegter Wesen, darf er behalten, um Ihre Stärke in Stärkepunkte umzutauschen (1d).

III. Feind-Karten (Geist)

15f) Die Geister greifen jeden Charakter sofort an und verwickeln ihn in einen psychischen Kampf.

15g) **Erst nachdem die Anweisungen der Ereigniskarten befolgt und die Wesen der Feind-Karten entweder im Kampf besiegt (16a-e) oder umgangen (18a,b) wurden, dürfen die Charaktere Gebrauch von den folgenden Abenteuerkarten machen:**

IV. Fremde

15h) Die Anweisungen auf den Karten sind zu befolgen.

V. Gegenstände, magische Gegenstände, Begleiter

15i) Diese Dinge kann der Charakter mit sich nehmen, falls ihm das möglich ist (5b,c) und er alle Feinde auf dem Feld besiegt oder umgangen hat.

VI. Orte

15J) Die Anweisungen auf den Karten sind zu befolgen.

Abenteuerkarten, die auf dem Brett verbleiben

15k) Alle Karten, die nach einer Begegnung auf dem Brett verbleiben, müssen offen auf das Feld gelegt werden.

Beispiel für den Einsatz der Abenteuerkarten während des Spiels.
Der Zwerg beendet seinen Zug im Verborgenen Tal. Dort muß er laut Anweisung drei Abenteuerkarten ziehen. Er nimmt den Kobold (Ereigniskarte, Rangfolge: 1) auf, dazu einen Bären (Feind, 2) sowie einen Goldsack (Gegenstand, 3). Zuerst muß sich der Zwerg um den Kobold kümmern. Er würfelt eine 4. Daraus ergibt sich, daß der Kobold den Zwerg zu den Ruinen teleportiert hat, bevor dieser mit dem Bären kämpfen und den Goldsack aufnehmen konnte. Die Karte mit dem Bären und die mit dem Gold bleiben offen auf dem Feld Verborgenes Tal liegen. Wenn ein anderer Charakter dieses Feld betritt, muß er zunächst diese beiden Karten aufnehmen und darf nur noch eine zusätzlich aufnehmen. Für den Zwerg ist die Runde noch nicht zu Ende: Auf ihn wartet jetzt die Begegnung in den Ruinen.

16. **Der Kampf**

16a) Zu einem Kampf kommt es immer dann, wenn:
A) ein Charakter von einem Feind angegriffen wird, d.h. von einem Monster, Drachen oder Tier oder irgendeinem anderen Wesen, dessen Karte mit einem Stärkewert versehen ist oder
B) sich Charaktere untereinander angreifen. Wenn es seine besonderen Fähigkeiten erlauben, kann der Charakter einen anderen auch psychisch bekämpfen, die Regeln für diese Kampfart finden sich weiter unten (17a,b).

Der Kampf gegen Feinde und artverwandte Wesen

16b) Zunächst teilt der Charakter mit, ob er den Feind umgehen (18a-c) will. Verzichtet er auf dieses Manöver, wird der Kampf ausgewürfelt.

16c) Falls der Charakter einen Zauberspruch anwenden will, muß er dies tun, bevor er zum Würfeln kommt.

16d) Der Charakter würfelt einmal. Seine Kampfkraft ergibt sich aus dem Würfelergebnis und seiner Stärke (1f, es darf nur 1 Waffe benutzt werden). Ein anderer Mitspieler würfelt für den Feind, dessen Stärke ebenfalls zur Würfelaugenzahl addiert wird. Wenn die Kampfkraft des **Charakters** höher ist, gilt der Feind als besiegt (15g,1d). Erzielt der **Feind** jedoch das bessere Ergebnis, muß der Charakter einen Lebenspunkt abgeben, falls er nicht durch einen Gegenstand oder einen Zauberspruch davor geschützt ist. Der Zug des Charakters ist jetzt beendet. Bei gleich hoher Kampfkraft, ist das Resultat ein Unentschieden (16j).

Mehr als ein Gegner

16e) Die Stärkewerte mehrerer Gegner und ein Würfelwurf werden zu einer gemeinsamen Kampfkraft zusammengefaßt, die der Charakter dann mit seiner Kampfkraft übertreffen muß, um zu gewinnen.

Der Kampf zwischen Charakteren

16f) Der angegriffene Charakter kann versuchen auszuweichen (18a,b). Verzichtet er auf diese Möglichkeit, wird der Kampf ausgewürfelt.

16g) Falls die Charaktere Zaubersprüche einsetzen wollen, müssen sie dies tun, bevor gewürfelt wird.

16h) Die Kampfkraft beider Charaktere wird ermittelt (16d) und verglichen. Der Charakter mit der höheren Kampfkraft gewinnt, gleiche Resultate führen zu einem Unentschieden (16j).

16i) Der Sieger kann bestimmen, ob der Verlierer einen Lebenspunkt abgeben muß (davor kann sich der Verlierer entweder mit Hilfe eines geeigneten Gegenstandes oder eines Zauberspruchs schützen), oder er kann verlangen, daß ihm der Verlierer entweder einen magischen Gegenstand, einen normalen Gegenstand oder einen Goldsack übergibt. Damit ist die Runde für beide Spieler beendet.

Unentschieden

16j) Bei einem Unentschieden bleiben beide Seiten unverletzt, die Runde ist für sie beendet.

17. **Psychischer Kampf**

17a) Zu einem psychischen Kampf kommt es immer dann, wenn:
A) ein Charakter von einem Geist-Feind angegriffen wird oder von einem anderen Wesen, dessen Karte mit einem Talentwert versehen ist ist, oder wenn
B) ein anderer Charakter, der auf Grund seiner besonderen Fähigkeiten dazu in der Lage ist, eine psychische Attacke vorträgt.

Die Abwicklung psychischer Kämpfe

17b) Der psychische Kampf wird entsprechend den Regeln für normalen Kampf entschieden. An die Stelle der Stärke tritt hier jedoch das Talent, und es gibt keine Gegenstände, die den Verlierer vor dem Verlust eines Lebenspunktes schützen könnten.

18. **Umgehungsmanöver**

18a) Ein Charakter kann ein feindlich gesonnenes Wesen umgehen, indem er eine besondere Fähigkeit, einen Unbeweglichkeits- oder Unsichtbarkeitszauber einsetzt. Dann ist der Charakter vor allen Angriffen dieser Wesen sicher. Während ein Unbeweglichkeitszauber nur gegen **einen** Gegner schützt, ermöglichen die besonderen Fähigkeiten und Unsichtbarkeitszauber das Umgehen **aller** sich auf dem Feld befindenden Feinde.

18b) Folgende Kreaturen können umgangen werden:
A) in der äußeren und mittleren Region jedes Wesen, das einen Charakter angreift,
B) jeder Mitspieler-Charakter, der einen Angriff unternimmt oder seine besonderen Fähigkeiten gegen einen Charakter einsetzt sowie
C) jedes Wesen auf einer Abenteuerkarte, dem der Charakter nicht begegnen will, z.B. der Scheuche, dem Kobold oder der Hexe.

18c) In der inneren Region können nur Mitspieler-Charaktere umgangen werden, aber keine anderen Wesen.

19. **Kröten**

19a) Wenn ein Charakter für drei Spielrunden in eine Kröte verwandelt wird, muß seine Figurenkarte auf dem Brett durch eine Krötenkarte ersetzt werden. Nach Beendigung der dritten Runde werden die Karten wieder ausgewechselt.

19b) Kröten können keine Gegenstände, magische Gegenstände, Goldsäcke oder Begleiter mit sich führen. Die entsprechenden Karten aus dem Besitz des Charakters werden sofort auf dem Feld ausgelegt, wo die Verwandlung stattfand.

19c) Stärke und Talent der Kröte betragen je 1 Punkt. Der Charakter behält jedoch seine Punktezähler für diese Eigenschaften, denn nach der Rückverwandlung kann er wieder über die alten Werte verfügen. Stärke- und Talentpunkte, die die Kröte gewinnt oder verliert, werden nicht auf den rückverwandelten Charakter übertragen.

19d) Die Kröte zieht ohne zu würfeln je ein Feld pro Runde.

19e) Kröten können keine Zauberspruchkarten aufnehmen oder Zaubersprüche anwenden. Der verwandelte Charakter kann jedoch all seine Zauberformeln behalten und nach seiner Rückverwandlung wieder einsetzen.

19f) Die Kröte hat genausoviel Lebenspunkte wie der Charakter. Lebenspunkte, die sie gewinnt oder verliert, werden auf den rückverwandelten Charakter übertragen.

19g) Die Begegnungen auf den Feldern verlaufen für Kröten genauso wie für nicht verwandelte Charaktere.

Während seiner Zeit als Kröte kann ein Charakter seine besonderen Fähigkeiten nicht nutzen.

20. **Talisman und Kaufkarten**

20a) Wenn ein Charakter einen der auf diesen Karten abgebildeten Gegenstände bekommt oder kauft, nimmt er die entsprechende Karte auf.

20b) Die Talisman- und Kaufkarten entsprechen den vergleichbaren Abenteuerkarten. Nach ihrer Verwendung werden sie jedoch nicht aus dem Spiel genommen, sondern unter den Stapel geschoben, von dem sie gezogen wurden und somit wieder zur Verfügung gestellt. Diese Karten können zeitweilig »ausverkauft« sein.

21. **Der Sieger**

21a) Der Charakter, der als letzter auf dem Spielbrett übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.